

강 의 계 획 서

과목명	(한글) 가상현실과 비즈니스모델	개발기간/운영시기	2021-2학기~	
	(영문) Virtual Reality and Business Model	학수번호/학점	2	
담당교수	(한글) 박기호			
	(영문) PARK KIH0			
강의목표	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 가상현실과 증강현실의 개념에 대해 이해한다. ▷ 가상현실 요소기술을 살펴보고, 이들 기술을 활용한 사례를 살펴본다. ▷ 가상현실과 증강현실을 이용한 비즈니스 사례를 학습한다. ▷ 가상현실과 증강현실을 이용한 비즈니스 모델에 대한 창의적 아이디어를 도출한다. ▷ 가상현실과 증강현실에 대한 실무적 지식과 역량을 함양하도록 한다. 			
평가방법	출석: 20%, 과제 및 팀과제: 30%, 중간고사: 20%, 기말고사: 30%	이수기준	출석률 80% 이상 + 총점 70점 이상	
교재	1. 가상현실 증강현실의 미래, 이길행외 8인공저, 출판사: 콘텐츠하다, 2018 2. 가상현실 비즈니스모델, 장형석, 출판사: 크라운출판사, 2019			
시험방법	온라인 시험 <input type="checkbox"/> , 오프라인 시험 <input checked="" type="checkbox"/>			
주	차시	차시별 학습내용	강좌 운영 방법	
1	1	강의소개와 진행방식에 대한 소개		
	2	가상현실이란 무엇인가? 증강현실이란 무엇인가?	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가 온라인
2	1	1장. 가상과 현실의 세계를 허물다. 01. VR, AR은 가상과 현실세계 소통의 플랫폼 ▪ 차세대 산업 성장 동력으로 주목받는 VR·AR ▪ 가상현실·증강현실을 넘어 혼합현실 시대로...	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가 온라인
	2	02. VR·AR은 무엇이 다른가? ▪ 진짜 같은 가짜 VR, 진짜 위에 덧입혀진 가짜 AR ▪ 오감 체험형 콘텐츠로 진화하는 가상현실·증강현실	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가 온라인
3	1	1장. 가상과 현실의 세계를 허물다. 03. VR·AR의 전망과 동향은 어떠한가? ▪ 가상현실·증강현실의 시장 전망은 어떠한가? ▪ 가상현실·증강현실의 기술 동향은 어떠한가?	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가 온라인
	2	2장. VR·AR 기술 어디까지 왔나? 01. VR·AR의 활용 분야는 어떤 것이 있을까? ▪ VR·AR을 선도하고 있는 6대 분야 : 테마파크, 게임, 스포츠, 교육, 산업,	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가 온라인

		국방			
4	1	2장. VR·AR 기술 어디까지 왔나? 02. 스토리로 읽는 VR·AR 세상 ▪ 가상현실·증강현실 기술이 만드는 새로운 세상 ▪ 도심 속에서 즐길 수 있는 VR·AR 테마파크 : 실제 국내외 VR·AR 테마파크 사례	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
	2	▪ “진짜야 가짜야”, 실감 나는 체험을 제공하는 VR·AR 게임 : 실제 국내외 VR·AR 게임 사례 ▪ ‘보는’ 즐거움과 ‘하는’ 즐거움을 동시에 만족시키는 VR·AR 스포츠 : 실제 국내외 VR·AR 스포츠 사례	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
5	1	2장. VR·AR 기술 어디까지 왔나? 02. 스토리로 읽는 VR·AR 세상 ▪ VR·AR 실감 콘텐츠로 배우는 생생한 체험 교육	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
	2	▪ 산업 현장에서 안전하고 편리하게 배울 수 있는 VR·AR 훈련 ▪ “훈련이야 실전이야”, 실전 같은 VR·AR 군사 훈련 시스템	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
6	1	3장. 오감을 실현하는 VR·AR의 요소 기술 01. 시공간을 제어하는 VR·AR 기술의 세계 ▪ 상상을 현실로 만드는 VR·AR의 대표적 기술	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
	2	02. VR의 주요 요소 기술 ▪ 몰입 가시화 기술 ▪ 실감 상호작용 기술 ▪ 가상현실 환경 생성 및 시뮬레이션 기술	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
7	1	3장. 오감을 실현하는 VR·AR의 요소 기술 03. AR의 주요 요소 기술 ▪ 센싱 및 트래킹 기술	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
	2	▪ 영상 합성 기술 ▪ 실시간 AR 상호작용 기술	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
8	1	4장. ETRI의 가상현실 콘텐츠 제작 사례 01. 디지털 테마파크 VR 콘텐츠 ▪ 가상 사파리(Virtual Safari) ▪ 가상 패러글라이딩 시스템 에어글라이더(Virtual Paragliding System AirGlider)	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인

		<ul style="list-style-type: none"> 가상 롤러코스터(Virtual Coaster) 번개 펀치(Thunder Punch) 			
	2	중간고사			오프라인
9	1	4장. ETRI의 가상현실 콘텐츠 제작 사례 02. 산업 활용 및 교육 훈련 VR 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 가상 용접 훈련 시뮬레이터 가상 기증기 훈련 시뮬레이터 	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
	2	<ul style="list-style-type: none"> 안경형 디스플레이(EGD) 디지털 그래피티 캔버스(Digital Graffiti Canvas) 실린더 디스플레이 기반 별자리 그리기 매직 큐브 및 프로젝션 팝업북 	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
10	1	1장. 가상현실(VR) Begin Sight <ul style="list-style-type: none"> 나는 왜 가상현실(VR)을 택하게 되었는가 	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
	2	<ul style="list-style-type: none"> 가상현실(VR) 시장에 본격적으로 뛰어든 도전자 전시회 참가에 대한 조언 	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
11	1	2장. 가상현실(VR) Beg Insight <ul style="list-style-type: none"> 2017 SIGGRAPH 해외 연수 보고서 	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
	2	<ul style="list-style-type: none"> LA에 위치한 기업 및 기관 방문 	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
12	1	3장. 가상현실(VR) 비즈니스 모델 작성법 <ul style="list-style-type: none"> 카이스트 ICISTS 행사에서 대학생들이 발표한 가상현실(VR) 비즈니스 모델 	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
	2	<ul style="list-style-type: none"> 가상현실(VR) 산업 비즈니스 모델 수립 시 주의해야 할 점 	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
13	1	4장. 가상현실(VR) Big InSight <ul style="list-style-type: none"> 내가 구상한 과거의 비즈니스 모델 가상현실(VR) 시장에서 성공한 사업가의 조언 	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
	2	<ul style="list-style-type: none"> 국내 가상현실(VR) 업체 리뷰 	온라인강의와 온라인팀활동	PBL/상대평가	온라인
14	1	팀별 과제 발표 I조	팀별과제발표		
	2				
15	1	팀별 과제 발표 II조	팀별과제발표		
	2	기말고사		오프라인	